



## III Expo Ciencia y Tecnología de la Facultad de Informática

La Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata llevó a cabo la tercera edición de la Expo Ciencia y Tecnología. La muestra anual, que se desarrolló el pasado 18 de octubre, es una propuesta para compartir con la comunidad los distintos trabajos de Investigación, Desarrollo e Innovación que realizan tanto alumnos como docentes-investigadores.

Durante la recorrida por el hall central de la Facultad, más de 500 alumnos de las escuelas secundarias y estudiantes de la unidad académica, pudieron observar prototipos destinados a resolver problemas concretos en áreas como robótica, dispositivos móviles, domótica, Internet de las Cosas, identificación automática mediante código QR, entre otras. Todos diseñados a lo largo del año por grupos de estudiantes de las distintas carreras que se dictan en Informática.

La Expo Ciencia y Tecnología está dirigida especialmente a alumnos de los últimos años del secundario que tengan intereses vinculados a la Informática. Además, fue pensada como una forma de acercar a la comunidad las producciones de los alumnos durante su tramo de formación de grado.

La jornada se enmarcó en una serie de estrategias tendientes a elevar el nivel académico de los alumnos durante el proceso de aprendizaje a través de trabajos experimentales junto a docentes-

investigadores, quienes también participan de esta Jornada mostrando los últimos avances alcanzados en sus respectivas temáticas.

Cada una de las propuestas desarrolladas cuenta con el aval de las Unidades de Investigación que forman parte de la Facultad: III-LIDI, LIFIA y LINTI. Además, la Expo Ciencia cuenta con el respaldo del Polo IT, constituido por empresas pertenecientes a la Industria del Software y TICs, que a través de la asociatividad y la complementación buscan motorizar el sector y promover un crecimiento sustentable, de la mano de las nuevas tecnologías de la información.

### Los proyectos presentados

**Desarrollo de Aplicaciones Móviles 3D.** *Coordinado por Sebastián Dapoto y Federico Cristina*

**Juegos educativos basados en interacción tangible sobre una mesa interactiva.** *Coordinado por Verónica Artola*

**MultiRobots moviéndose en una ciudad controlados por VOZ.** *Coordinado por Laura De Giusti y Cesar Estrebou.*

**Aplicación de robots y drones en ambientes urbanos.** *Coordinado por Santiago Medina y Martín Pi Puig.*

**AgroKnowledge.** *Dirigido por Julián Grigera, Diego Torres y Leandro Mendoza.*

**Actividades Educativas Posicionadas** *Dirigido por Cecilia Challiol y Alejandra Llitas*

**Aumentando la experiencia del usuario en la Web con recomendaciones desde múltiples orígenes.** *Dirigido por Gabriela Bosetti, Alejandro Fernández y Sergio Firmenich*

**Servicios Públicos en SmartCities.** *Dirigido por Luis Marrone y Nestor Castro.*

**Monitoreo de redes de sensores y actuadores con aplicaciones móviles.** *Dirigido por Sofía Martín y Fernando López.*

**Creación de dispositivos basados en sensores y software específico para mejorar el entrenamiento de deportistas.** *Dirigido por Laura Fava y Diego Vilches Antao.*

**Soluciones de IoT basada en sensores para controlar el entrenamiento deportivo de elite.** *Dirigido por Laura Fava y Diego Vilches Antao •*